



Università della Terza Età
UNIVERSITÀ DELLA TERZA ETÀ

TRIESTE
TRIESTE

"Dott. Danilo Dobrina"
DOTT. DANILÒ DOBRINA

Informatica e nuove tecnologie

2° modulo

Internet

Messaggistica

a cura di Bruno Pizzamei
2021

Il collegamento alla rete

Per l'accesso alla rete **INTERNET** e la fruizione dei suoi servizi, bisogna dotarsi di un **MODEM** che è un piccolo apparecchio il quale, una volta collegato alla linea telefonica della nostra abitazione, ci permette di navigare in **INTERNET**.

Il **MODEM** può svolgere anche le funzioni di un **ROUTER** (*dispositivo che ha il compito di ridistribuire la rete fra più dispositivi*), e quindi di collegare ad **INTERNET** più dispositivi contemporaneamente (per esempio pc desktop, notebook, smartphone, tablet, ecc.). Il collegamento può avvenire via cavo oppure, se il modem è predisposto, anche via **Wi-Fi**. (cioè senza cavo)

La rete **Wi-Fi**, **QUINDI**, non è altro che una particolare modalità di comunicazione senza fili che possiamo utilizzare sia per collegare tra loro dispositivi diversi, sia per collegare i singoli dispositivi ad internet.

I **PC**, almeno i più recenti, sono dotati di una scheda di **RETE Wi-Fi**: questa scheda consente ai pc di collegarsi fisicamente alla rete. In genere i pc portatili in commercio (ma anche gli smartphone e i tablet) sono già dotati di questo componente.

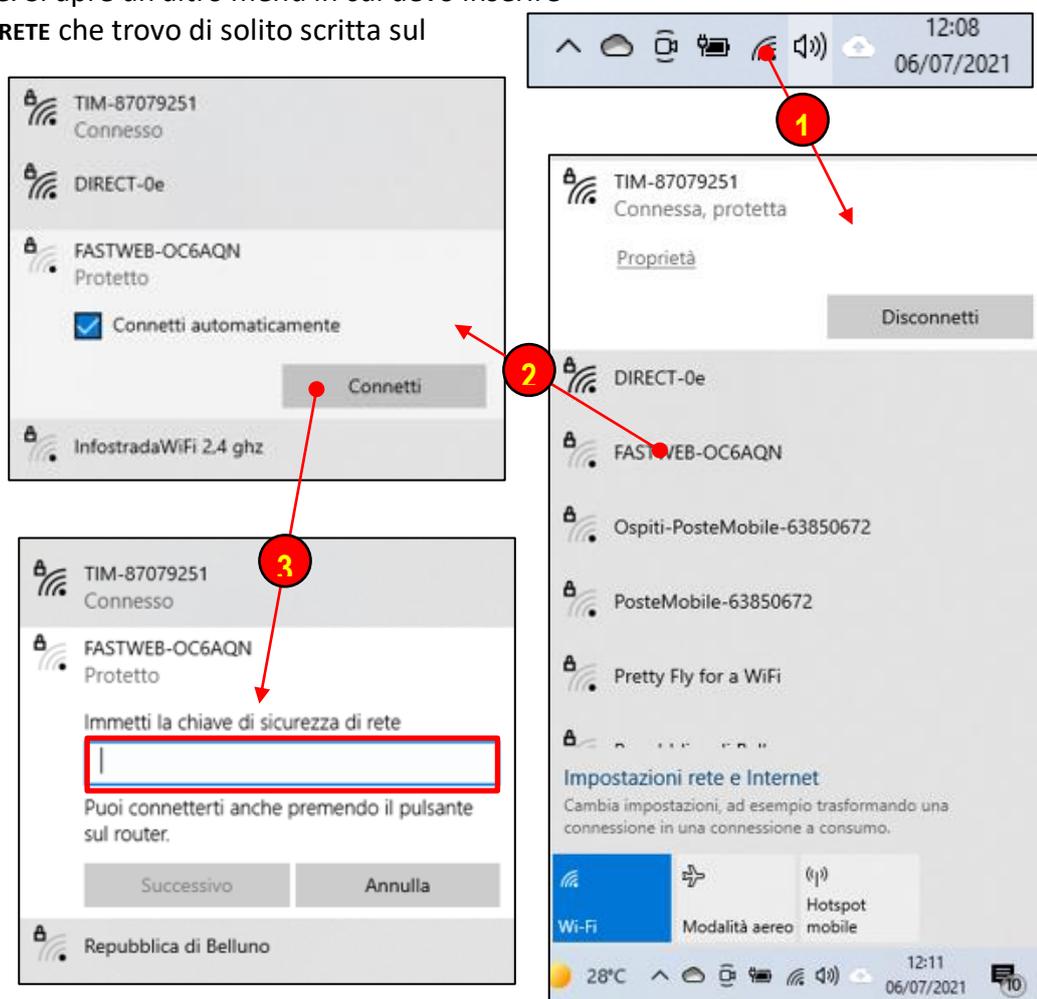
Altra rete è quella che si può creare in casa e che consente di collegare tutti gli eventuali **PC** presenti ad una stampante e alle altre periferiche in modo da ottimizzare le risorse disponibili.

Anche per un vecchio **PC** che non ha una scheda di rete, si può acquistare un dispositivo che una volta inserito in una delle porte **USB** del **PC** consentirà il collegamento alla rete **Wi-Fi**.

Se mi trovo in un ambiente in cui è attivo un **MODEM Wi-Fi** e se anche il mio **PC** è dotato della scheda di rete **Wi-Fi** posso utilizzare questa tecnologia agendo con un clic sull'**ICONA** in basso a destro della finestra.

Si apre un menu in cui compaiono tutte le connessioni disponibili presenti nelle vicinanze. Si apre un altro menu in cui devo inserire **LA CHIAVE DI SICUREZZA DI RETE** che trovo di solito scritta sul modem.

Normalmente le password di accesso sono memorizzate (talvolta per tempi limitati) per cui ripresentandosi allo stesso collegamento il **PC** procederà all'operazione.



Un altro tipo di collegamento possibile è quello che si realizza con una **CHIAVETTA INTERNET (INTERNET KEY)**.

Con il termine **INTERNET KEY** (in italiano **CHIAVETTA INTERNET**) si intende un particolare tipo di **MODEM USB** di piccole dimensioni che tramite l'uso di una **SIM (Subscriber Identity Module)** permette di connettersi a una rete di telefonia mobile per effettuare l'accesso ad Internet ed usufruire dei relativi servizi offerti.

Il modulo d'identità dell'abbonato, in sigla **SIM**, è un'applicazione eseguita su una particolare **SMART CARD** (dispositivo hardware delle dimensioni di una carta di credito che possiede potenzialità di elaborazione e memorizzazione dati ad alta sicurezza) nota informalmente come **SIM CARD**.

La **SIM** ha il compito di conservare in modo sicuro l'identificativo unico dell'abbonato e permette all'operatore telefonico di associare il dispositivo mobile in cui è inserita la SIM al profilo di un determinato cliente dei propri servizi e associarlo a uno o più numeri di telefono.

L'accesso alle informazioni contenute nella SIM è protetto da un codice **PIN (PERSONAL IDENTIFICATION NUMBER)** composto da cifre (almeno 4) e deciso dal proprietario della scheda, che può modificare quello predefinito con cui la scheda gli è stata venduta.

Conviene usare la **CHIAVETTA INTERNET** quando si è spesso fuori casa e si abbia la necessità di lavorare con il computer in ambiente privo di connessione **WI-FI** oppure quando per qualche motivo stiamo poco a casa, quindi non ci interessa avere una connessione di linea fissa a casa.

Però, ove ci sia la possibilità, è sempre bene cercare di acquisire la connessione senza chiavetta. Se questo non è possibile e devo necessariamente collegarmi con una **CHIAVETTA INTERNET** bisogna prestare molta attenzione alle clausole del contratto, pena il dover sostenere un costo molto elevato.

Attualmente molti telefoni cellulari consentono il collegamento ad **INTERNET** funzionando in definitiva anche da **MODEM**.

Introduzione a Internet

Non è facile descrivere in brevi note ciò che è e cosa rappresenta **INTERNET**. Mi limiterò quindi a fornire alcune definizioni dei termini e alcune modalità d'uso che si incontrano quando ci inseriamo in questo vasto mondo, tenendo soprattutto presente le esigenze di coloro che partecipano alle nostre attività.

Per l'accesso alla rete **INTERNET** e la fruizione dei suoi servizi, oltre che di un **COMPUTER** dotato di scheda di rete e di un **MODEM/ROUTER** che abbiamo già definito bisogna dotarsi di opportuni **SOFTWARE** tra i quali fondamentale è un **BROWSER (NAVIGATORE)** che mi permetta di raggiungere i vari siti e soprattutto collegarmi ad un **MOTORE DI RICERCA** e di una **CONNESSIONE** con **L'INTERNET SERVICE PROVIDER (ISP)**, una struttura commerciale o un'organizzazione che offre agli utenti, dietro la stipulazione di un contratto di fornitura di servizi, i principali dei quali sono l'accesso a **INTERNET** e la **POSTA ELETTRONICA**.

Definiamo ora alcuni termini che si incontrano quando utilizziamo la rete.

INTERNET

INTERNET, contrazione del termine inglese **INTERCONNECTED NETWORKS**, ovvero **RETI INTERCONNESSE**, è una rete mondiale di reti di computer ad accesso pubblico, attualmente rappresentante il principale mezzo di comunicazione di massa, che offre all'utente una vasta serie di contenuti informativi e servizi.

L'avvento e la diffusione di Internet assieme ad altre invenzioni quali i telefoni cellulari, gli smartphone, i tablet e il GPS (Global Positioning System) hanno rappresentato una vera e propria rivoluzione sociologica e tecnologica.

Prima del 1995 Internet era la rete dedicata alle comunicazioni all'interno del mondo scientifico e tra le associazioni governative e amministrative, ora centinaia di milioni di computer e di dispositivi mobili di utenti privati sono connessi in rete contemporaneamente alla massiccia diffusione di pc nel mondo, all'aumento dei contenuti e servizi offerti dal Web e a modalità di navigazione sempre più accessibili e nonché a velocità di trasferimento dati a più alta velocità di trasmissione.

World Wide Web

Il **WORLD WIDE WEB** (nel linguaggio comune **WEB**) è un servizio di **INTERNET** che permette di navigare ed usufruire di un insieme vastissimo di contenuti (multimediali e non) e di ulteriori servizi accessibili agli utenti di Internet.

Caratteristica principale della rete **WEB** è che i **NODI** che la compongono sono tra loro collegati tramite i cosiddetti **LINK** (collegamenti), formando un enorme **IPERTESTO**.

I suoi servizi possono essere resi disponibili dagli stessi utenti di Internet. Per quanto riguarda i contenuti, quindi, il Web offre a chiunque la possibilità con una spesa relativamente contenuta, di raggiungere un pubblico vastissimo distribuito in tutto il mondo.

Iper testo

Un **IPERTESTO** è costituito da un insieme di documenti messi in relazione tra loro per mezzo di **PAROLE CHIAVE (HOT WORDS)**. Può essere visto come una rete; i documenti ne costituiscono i nodi. La caratteristica principale di un iper testo è che in esso la lettura può svolgersi in maniera **NON SEQUENZIALE**: il lettore, per sua scelta, può pervenire a qualsiasi documento della rete agendo sulle **PAROLE CALDE** che appaiono marcate (sottolineate oppure evidenziate, anche sotto forma di icona o immagine). Attenti però a non farci distrarre, divagando su informazioni trovate ma che non riguardano ciò che si cerca.

Selezionando o posizionandosi su tale parola o oggetto e facendo **CLIC** con il mouse oppure dando l'**INVIO** oppure ancora, se lo **SCHERMO** è **TATTILE (TOUCH SCREEN)**, usando le dita o particolari oggetti, si ottiene l'apertura di un altro documento, che si può trovare sullo stesso server o altrove.

Quindi le parole chiave funzionano come collegamenti ipertestuali (**HYPERLINK**), che consentono all'utente di navigare scegliendo personalmente la destinazione.

Sito web, pagina web, home page

Una **PAGINA WEB** è la forma in cui vengono rese disponibili all'utente finale le informazioni del **WORLD WIDE WEB** della rete **INTERNET** tramite un **BROWSER**.

Un insieme di pagine web, in relazione tra loro secondo una gerarchia e una struttura costituiscono un **SITO WEB**.

Una pagina web si può suddividere in una parte relativa ai contenuti ed una parte di formattazione (layout), presentazione grafica o organizzazione dei contenuti stessi all'utente (testo e/o immagini digitali).

La pagina web principale e iniziale di un sito web è la **HOME PAGE**, da cui dipartono tramite **COLLEGAMENTI** o **LINK** , spesso riuniti in menù e **WIDGET**, (è un componente grafico di una

interfaccia utente di un programma, che ha lo scopo di facilitare all'utente l'interazione con il programma stesso es. i pulsanti).

Provider

Per l'accesso alla rete Internet e la fruizione dei servizi, si deve instaurare una connessione con L'**INTERNET SERVICE PROVIDER (ISP)**, una struttura commerciale o un'organizzazione che offre agli utenti (persone o imprese), dietro la stipulazione di un contratto di fornitura, servizi inerenti a Internet, i principali dei quali sono l'accesso e la posta elettronica.

Un provider è in generale quindi un'azienda o un'organizzazione che fornisce un servizio.

Per collegarvi quindi dovete comunque registrarvi (dichiarare le vostre generalità e l'indirizzo). Il computer da cui lavorate prende un nome, un **IP (INTERNET PROTOCOL) ADDRESS**, e questo vi rende identificabili da parte delle Autorità: contrariamente a quanto si pensa l'anonimato, in rete, non esiste.

Server - Client

Il termine **SERVER** indica genericamente un componente informatico che fornisce un qualunque tipo di servizio ad altre componenti (chiamate **CLIENT**, cioè "cliente") attraverso una rete di computer.

Un **CLIENT** nell'ambito delle reti informatiche e dell'architettura di rete indica un qualunque componente software, presente tipicamente sul proprio dispositivo che accede ai servizi o alle risorse forniti dal server, attraverso l'uso di determinati protocolli di comunicazione.

Al termine **SERVER**, così come per il termine **CLIENT**, possono dunque riferirsi sia la componente hardware che la componente software che forniscono le funzionalità o i servizi di cui sopra.

La presenza di un server quindi permette ad un certo numero di client di dividerne le risorse, lasciando che sia il server a gestire gli accessi alle risorse.

Utente o username

Il **NOME UTENTE** o **USERNAME** definisce il nome con il quale l'utente viene riconosciuto da un computer, da un programma o da un server. In altre parole, esso è un identificativo che, insieme alla **PASSWORD**, rappresenta le credenziali o account per entrare nelle risorse o in un sistema. Il termine inglese corrispondente è **USER**. Il **PIN** del **BANCOMAT** rappresenta una sorta di **PASSWORD**.

Account

Un **ACCOUNT** costituisce quell'insieme di funzionalità, strumenti e contenuti attribuiti ad un utente in determinati contesti operativi, spesso in siti web o per usufruire di determinati servizi su Internet.

Attraverso il meccanismo dell'account, il sistema mette a disposizione dell'utente un ambiente con contenuti e funzionalità personalizzabili, oltre ad un livello di isolamento dalle altre utenze parallele.

Il termine deriva dal gergo bancario, ed infatti in molte lingue la stessa parola indica un conto corrente ed un conto in banca, quasi ad indicare la possibilità di usufruire di servizi che ha un utente registrato e identificato presso un sito web (paragonabile ai servizi del cliente che ha mostrato il proprio documento presso la sua banca).

Infatti, il sistema informatico è in grado di riconoscere l'identità del titolare di un account, ne memorizza e conserva un insieme di dati ed informazioni attribuite ad esso, spesso da esso unicamente gestibili ed accessibili per un utilizzo futuro. In questo si differenzia da altre modalità di accesso a sistemi di servizio interattivi che non comportano la ripetizione del rapporto con l'utente.

URL (Uniform Resource Locator)

URL o **Uniform Resource Locator** è una sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa in Internet, come ad esempio un documento, un'immagine, un video, rendendola accessibile ad un **CLIENT** che ne fa richiesta attraverso l'utilizzo di un **BROWSER**.

Dominio

I domini Internet (o più correttamente i "nomi a dominio") sono i nomi con cui si identificano i computer collegati ad Internet. Ad esempio, ogni pagina web si trova su un computer, detto anche "server" o "sito" Internet. Il **DOMINIO** è la prima parte dell'indirizzo della pagina web, che identifica appunto il computer su cui risiede la pagina.

Per esempio, l'indirizzo della pagina (*che non deve mai contenere spazi*), nel sito del comune di Muggia, della giunta comunale è **<http://www.comune.muggia.ts.it/giunta.php>**, mentre il nome a dominio del server su cui risiede la pagina è **www.comune.muggia.ts.it**

Portale web

Un **PORTALE WEB**, o **PORTALE INTERNET**, o semplicemente **PORTALE** (*se è chiaro il contesto informatico*), è un **SITO WEB** che costituisce un punto di partenza, una porta di ingresso, ad un gruppo di risorse di Internet .

Molti portali sono costruiti e mantenuti con componenti software e i migliori consentono ai loro utenti di personalizzare alcune loro prestazioni.

Blog

Un **BLOG** è un particolare tipo di sito web in cui i contenuti vengono visualizzati in forma cronologica. Il termine **blog** è la contrazione di **web-log**, ovvero **diario in rete**.

In genere un blog è gestito da uno o più **BLOGGER** che pubblicano, più o meno periodicamente, contenuti multimediali, in forma testuale o in forma di **POST**.

IL POST è un messaggio testuale, un'opinione o un commento, inviato in uno spazio comune su Internet per essere pubblicato. Questi spazi possono avere caratteristiche diverse ma consentono a un utente generico di Internet di lasciare un proprio messaggio pubblico.

L'azione di lasciare (o affiggere) un messaggio in italiano spesso è espressa con la parola **POSTARE**, ma molti usano più semplicemente il termine **PUBBLICARE**, che rende ugualmente l'idea.

I blog hanno goduto di un periodo di grande fortuna comunicativa, perché ritenuti fortemente rivoluzionari dal punto di vista della comunicazione e dei rapporti sociali.

Successivamente si avverte una crisi dei blog, a causa soprattutto dell'immenso successo dei nuovi **SOCIAL NETWORK** come **FACEBOOK** e **TWITTER**.

Il motivo per cui i blog si sono così diffusi è da ricercare in più fattori: dall'esibizione pubblica della propria vita privata alla creazione di testi complessi e specifici; alla base della diffusione c'è ad ogni modo la caratteristica della condivisione.

Browser

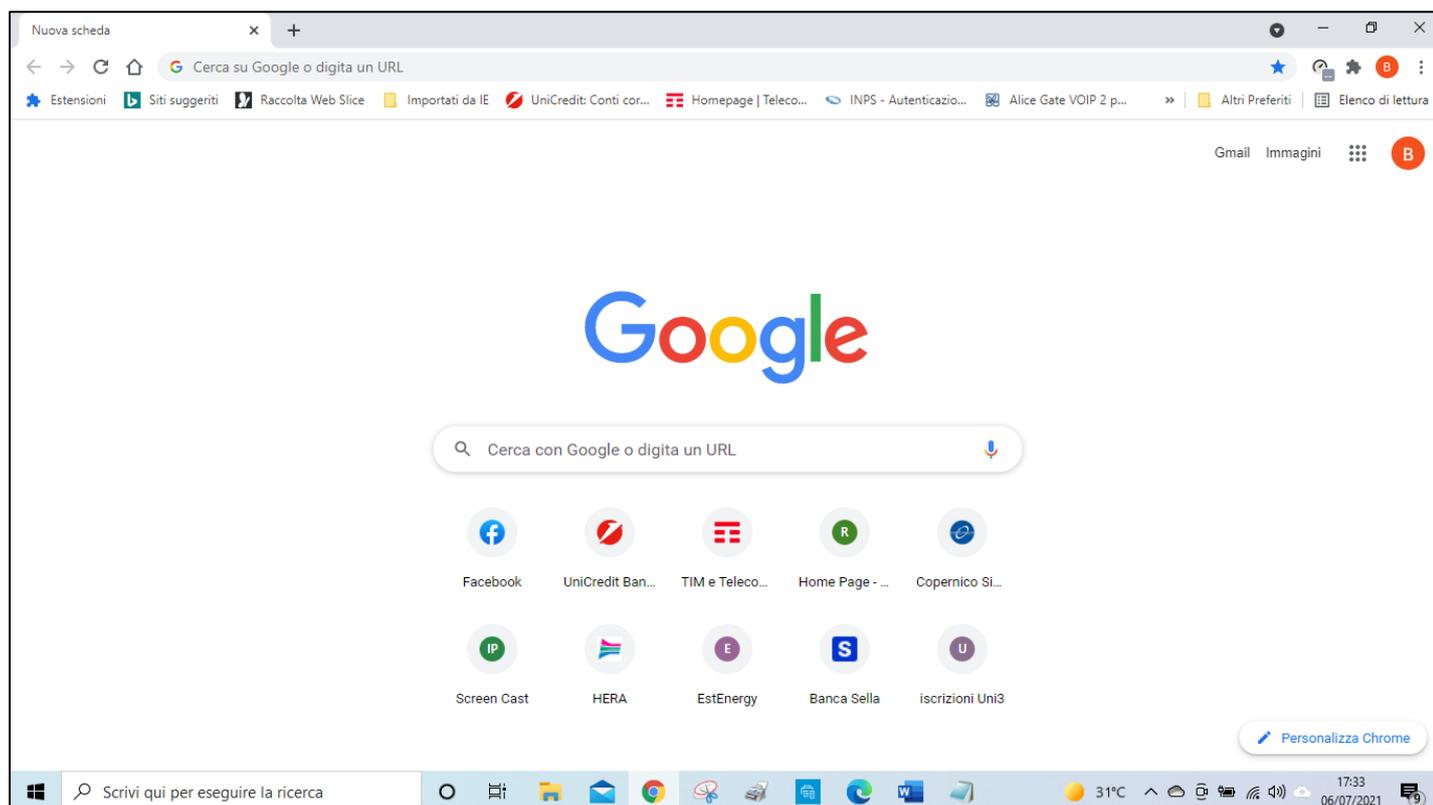
Un **BROWSER** o **NAVIGATORE** è un programma che consente di usufruire dei servizi di connettività in rete e di navigare sul **WORLD WIDE WEB** permettendo di visualizzare i contenuti delle pagine dei siti web e di interagire con essi.

Esso rappresenta dunque il collegamento dell'utente con la rete e rende la sua navigazione di **FACILE USO (USER-FRIENDLY)** in modo da raggiungere determinati obiettivi con una buona efficacia, efficienza e soddisfazione. I browser vengono principalmente utilizzati su personal computer, ma anche su altri dispositivi che consentono la navigazione in internet, come gli smartphone e i tablet.

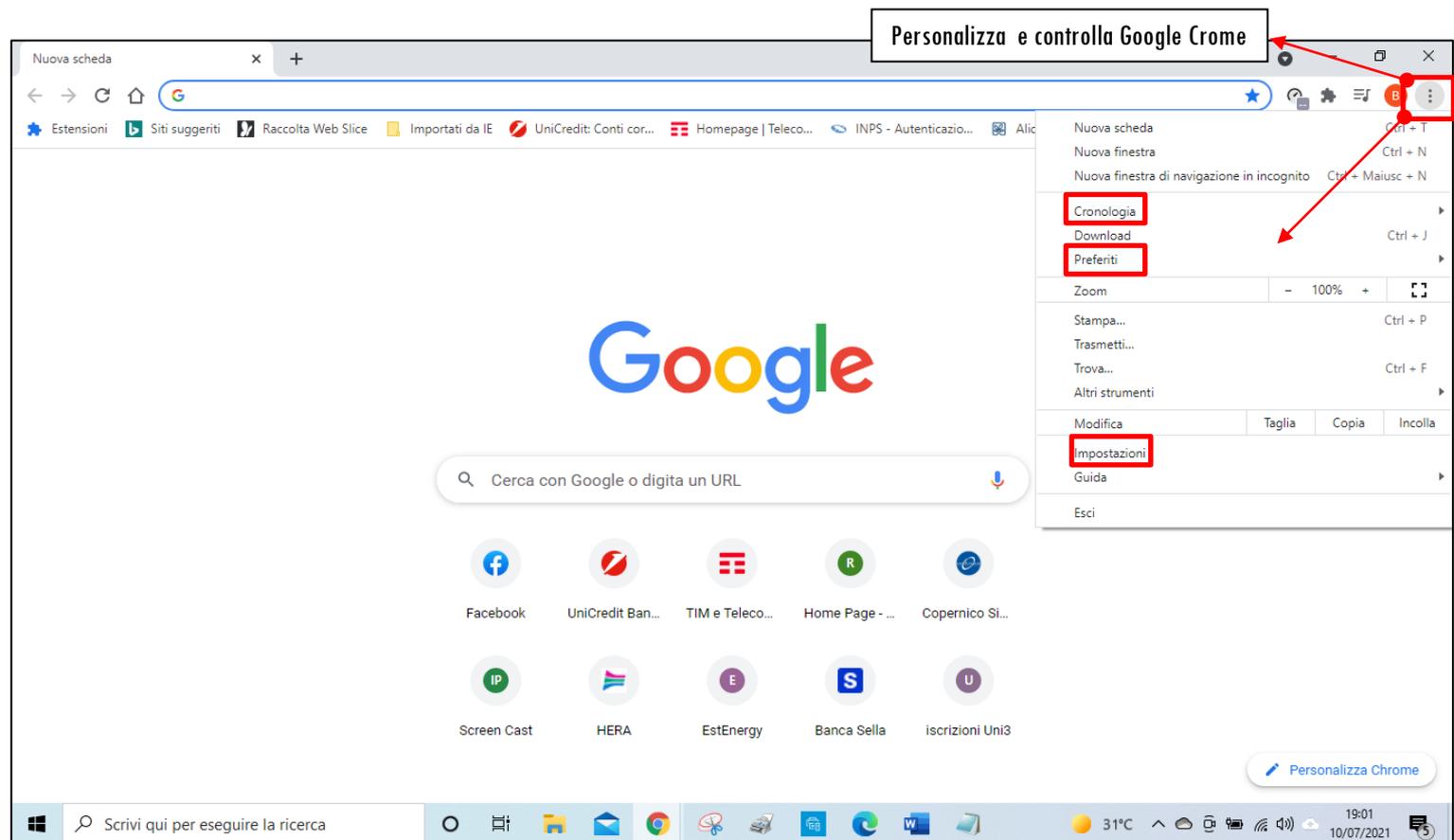
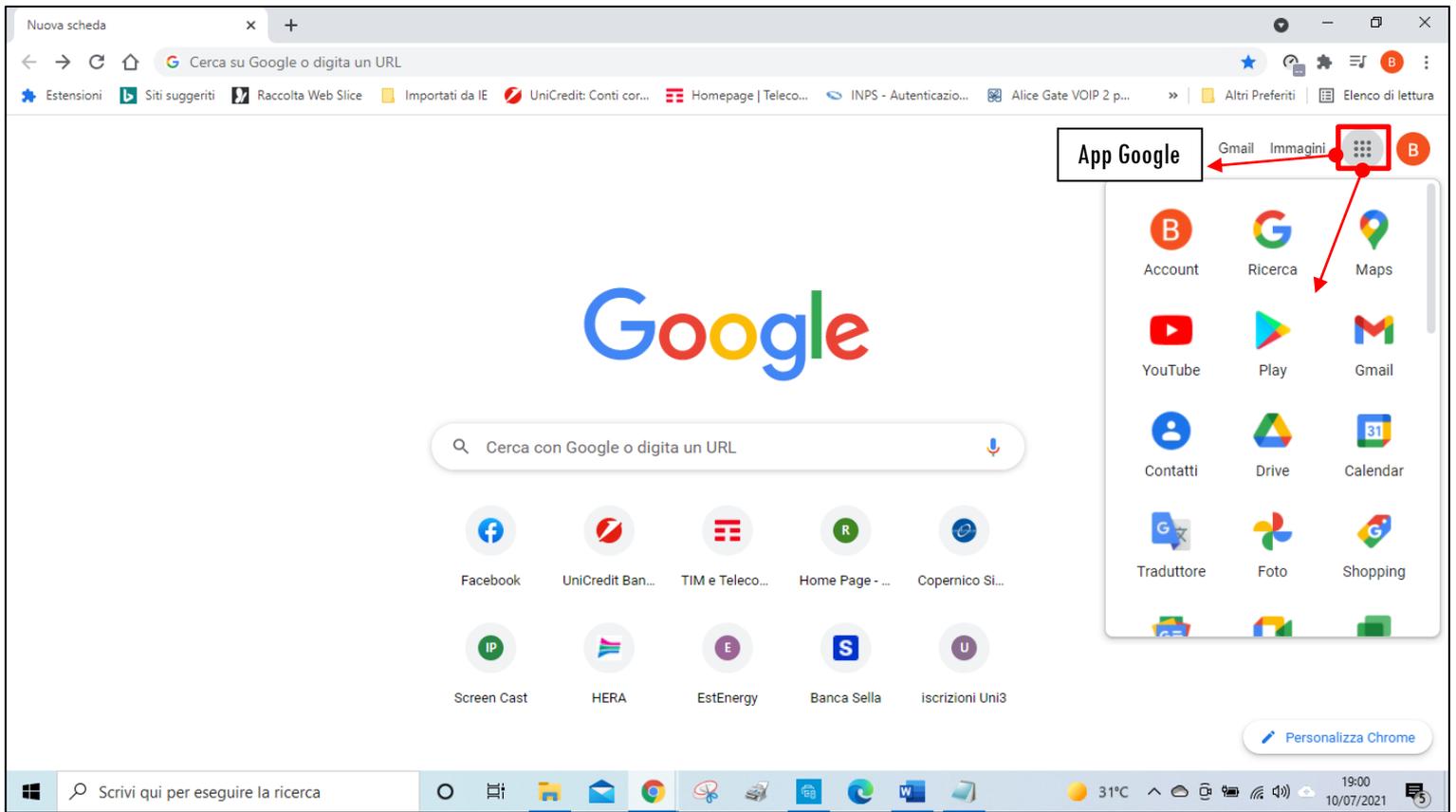
Quelli più noti e diffusi sono Internet **EXPLORER**, Mozilla, Firefox, **GOOGLE CHROME**.

Può essere opportuno avere installati due **BROWSER** per avere a disposizione un maggior numero di risorse.

Consideriamo alcune procedure per una gestione minima di **GOOGLE CHROME**.



NB: In questo caso il browser **GOOGLE CHROME** si apre direttamente sul motore di ricerca **GOOGLE** ma volendo posso scegliere un altro indirizzo a mio piacere. Da questa finestra posso aprire una serie di schede che mi consentono la manutenzione del programma. Ne vediamo qualcuna.



Motore di ricerca

Un **MOTORE DI RICERCA** (in inglese **SEARCH ENGINE**) è un sistema che cerca quei documenti che contengono la parola chiave inserita dall'utente.

Ogni motore di ricerca sfrutta propri algoritmi (*procedimenti che risolvono un determinato problema attraverso un numero finito di istruzioni*) per classificare le pagine, controllando, per esempio, quante volte le parole chiave vengono ripetute, quanti **LINK** riceve quel documento, in quali punti della pagina sono poste le parole chiave, quanti siti del **DATABASE** (*base di dati, un insieme di archivi collegati secondo un particolare schema e in modo tale da consentire la gestione dei dati da parte di particolari software*) contengono link verso quella pagina, o quante volte un utente ha visitato quel sito dopo una ricerca.

Esistono numerosi motori di ricerca attivi sul web. Il più utilizzato, su scala mondiale, è **GOOGLE**; molto usati anche Live e Bing (motori di ricerca della Microsoft), Yahoo!, Ask.

In pratica si presenta come una casella nella quale va inserita la parola cercata. Successivamente si preme un bottone e il motore restituisce un elenco dei siti che hanno attinenza con quella parola.

I risultati vengono mostrati in ordine di (presunta) importanza. Di norma solo le prime pagine del risultato portano a quello sperato.

Individuato il sito che si ritiene valido si clicca sul nome e ci si collega. Alle volte conviene farlo con il tasto destro ed aprire una nuova scheda (si preserva così la ricerca originale).

Come cercare nella rete

Ed ecco quindi con un semplice esempio si vede come i riscontri trovati diminuiscono man mano che affino la ricerca.

Voce cercata	Risultati
Muggia	2.090.000
Comune di Muggia	269.000
Scuole di Muggia	111.000
Scuole elementari di Muggia	25.800
Scuola elementare E. de Amicis di Muggia	11.700

Cercare parole il più possibile specifiche. Attenzione a come si scrivono più parole: ogni motore ha il suo modo di fare (bisogna vedere la sezione di **AUTO**). Per lo più le parti fra “virgolette” vanno ricercate “esattamente come sono scritte”.

È possibile migliorare la propria ricerca con i concetti sopra esposti utilizzando la “ricerca avanzata”, presente praticamente in tutti i motori. Si tratta di una sorta di modulo nel quale inserire, in differenti righe, i testi comuni, quelli da ricercare esattamente, quelli da escludere, eccetera.

È anche possibile ricercare solo siti in italiano, siti magari in inglese (o altra lingua), eccetera. **GOOGLE** mi offre questa possibilità.

È possibile ricercare siti web completi oppure limitare la ricerca a settori specifici:



Tutti Immagini Video Shopping Notizie : Altro Strumenti

Di solito esiste l'apposita casella di ricerca: viene spesso proposto però un'eccessiva quantità di informazioni. L'informazione c'è, ma è nascosta e pressoché irraggiungibile. Purtroppo di frequente succede così: chi progetta il sito trova "naturale" certe disposizioni, perché conosce bene il problema, ma non così l'utente.

La difficoltà di una ricerca dipende il più volte dalla gran mole di informazioni forniteci: ma un po' di pratica e con un po' di riflessione, si riesce a trovare ciò che si cerca.

Come tante volte abbiamo detto anche in questo caso l'utente deve essere sempre in grado di decidere quali azioni compiere.

Precisiamo che **BROWSER** e **MOTORE DI RICERCA** fanno entrambi parte del mondo di internet e del web, ma su due livelli differenti. Il **BROWSER** è un programma **CLIENT** installato sul dispositivo dell'utente che permette, tramite un'interfaccia grafiche e l'utilizzo di indirizzi URL, di richiedere e visualizzare informazioni e dati forniti da un server sul web.

Il **MOTORE DI RICERCA** è un servizio sul web fornito da diverse aziende che si offre di ordinare, organizzare e collegare i contenuti online e di presentarli all'utente quando questo lo richiede attraverso un browser. Per fare un esempio esplicativo, un utente accede al motore di ricerca **GOOGLE** utilizzando il browser **GOOGLE CROME**

Principali servizi in Internet

Vediamo ora alcuni dei principali servizi disponibili diversi dalla ricerca di informazioni, che abbiamo già visto, e dalla posta elettronica che vedremo.

<p>Banca da casa Home banking</p>	<p>Sono quei servizi bancari che consentono all'utente di effettuare operazioni bancarie da casa o dall'ufficio, mediante collegamento telematico.</p> <p>Anche detta banca online o banca via internet, prevede che le operazioni bancarie (controllo del proprio c/c, scarico dei documenti relativi, predisposizione di bonifici, ecc.) siano effettuate dai clienti degli istituti di credito tramite una connessione remota con la propria banca, (tramite appositi portali web) o per mezzo della rete di telefonia fissa e mobile.</p>
<p>Commercio elettronico e-commerce</p>	<p>Comprende l'insieme delle transazioni per la commercializzazione di beni e servizi tra produttore (<i>offerta</i>) e consumatore (<i>domanda</i>), realizzate tramite Internet.</p> <p>Si possono acquistare articoli tra i più disparati: vestiario, articoli per la casa, libri, CD e DVD, ecc. accedendo ai portali delle varie aziende che effettuano queste vendite.</p> <p>Risulta molto comoda la preparazione di un viaggio: l'eventuale scelta dell'itinerario, la prenotazione di alberghi e l'acquisto di biglietti ferroviari e aerei (che consentono cospicui risparmi nei costi se effettuati con lungo anticipo).</p> <p>È opportuno per ovvie ragioni, che i pagamenti avvengano con carta di credito prepagata o se possibile, con bonifico bancario.</p>
<p>Streaming</p>	<p>Il termine streaming definisce un flusso di dati audio/video trasmessi da una sorgente a una o più destinazioni tramite una rete telematica.</p> <p>Questi dati vengono riprodotti man mano che arrivano a destinazione</p>

<p>Webinar</p>	<p>Un webinar (in italiano seminario in rete o teleseminario) è una sessione educativa o informativa la cui partecipazione avviene in forma remota tramite una connessione a internet. Il termine è un neologismo nato nella lingua inglese dalla fusione di <i>web</i> e <i>seminar</i> (seminario). I webinar sono un sistema interattivo dove i partecipanti possono interagire tra loro e con il coordinatore del seminario tramite gli strumenti disponibili dai sistemi di videoconferenza.</p> <p>I seminari in rete possono avere luogo scaricando nel computer di ciascuno dei partecipanti un programma oppure collegandosi ad un'applicazione web tramite un collegamento distribuito per posta elettronica (<i>invito alla riunione</i>). Per accedere al webinar è necessario disporre di un collegamento alla rete, un programma di gestione di strumenti multimediali, un microfono e un altoparlante/cuffia. I seminari possono essere gratuiti oppure a pagamento e può essere necessario un codice oppure una registrazione per potervi accedere.</p>
<p>Podcasting</p>	<p>Il podcasting è un sistema che permette di scaricare in modo automatico documenti, detti podcast, comunemente in formato audio o video, utilizzando un programma ("client"), generalmente gratuito. Nel linguaggio comune podcast è utilizzato anche per definire la radio in Rete. Sono numerosi i siti che permettono di ascoltare file audio di artisti partendo dal titolo di un brano. Vengono create delle playlist di artisti correlati in base alle selezioni degli utenti</p>
<p>L'Amministrazione digitale e-government</p>	<p>L'Amministrazione digitale o e-government (a volte anche governo elettronico o e-gov) è il sistema di gestione digitalizzata della pubblica amministrazione, consente di trattare la documentazione e di gestire i procedimenti con sistemi informatici, allo scopo di ottimizzare il lavoro degli enti e di offrire agli utenti (cittadini ed imprese) sia servizi più rapidi, che nuovi servizi, attraverso ad esempio i siti web delle amministrazioni interessate.</p> <p>Rientrano in queste attività i rapporti con le amministrazioni pubbliche, con gli enti sanitari e previdenziali (scarico di moduli, controllo di stipendi e pensioni ecc.), con gli enti che forniscono servizi (raccolta delle ricevute delle utenze, ecc), con le compagnie di assicurazione.</p> <p>Da qualche anno la CERTIFICAZIONE UNICA, la certificazione dei redditi da lavoro o da pensione, è reperibile esclusivamente scaricandolo dalla RETE</p>
<p>L'e-health</p>	<p>L'e-health è un termine relativamente recente utilizzato per indicare le pratiche relative alla sanità attraverso il supporto di strumenti informatici, personale specializzato e tecniche di comunicazione struttura sanitaria, medico-paziente. L'e-health è quindi il complesso delle risorse, soluzioni e tecnologie informatiche di rete applicate alla salute ed alla sanità.</p> <p>Attualmente fondamentale risulta il reperimento e la verifica del GREEN PASS.</p>

<p>Multigiocatore multiplayer</p>	<p>Multigiocatore (con il corrispondente inglese <i>multiplayer</i>) è un termine usato nell'ambiente dei videogiochi per indicare la modalità di utilizzo in cui più persone partecipano al gioco nello stesso tempo, per mezzo di un solo personal computer (o una sola console) con più periferiche quali Joypad e Joystick (o Paddle) oppure usando diversi computer in connessione.</p>
<p>Apprendimento on-line e-learning</p>	<p>Per e-learning (in italiano apprendimento on-line) s'intende l'uso delle tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento facilitando l'accesso alle risorse e ai servizi, così come anche agli scambi in remoto e alla collaborazione (creazione di comunità virtuali di apprendimento).</p> <p>I progetti educativi di molte istituzioni propongono la teledidattica non solo come complemento alla formazione in presenza ma anche come percorso didattico rivolto ad utenti aventi difficoltà di frequenza in presenza.</p> <p>Nel periodo di pandemia la didattica a distanza riesce, seppur con difficoltà, garantire una certa attività educativa e di socializzazione.</p>
<p>Web television, IPTV</p>	<p>Web television o web TV, è il servizio di televisione fruita attraverso il Web. La tecnologia alla base della web TV è lo streaming.</p> <p>IPTV (Internet Protocol Television) si intende un sistema di tele radiodiffusione dedicato alla trasmissione di contenuti audiovisivi realizzata con meccanismi di trasmissione che ne garantiscano la qualità di servizio a favore dell'utente attraverso.</p> <p>Pur diversi i meccanismi di funzionamento, garantiscono la visione di programmi televisivi attraverso Internet.</p>

Virus e antivirus

Nella sicurezza informatica un **VIRUS** è un software, appartenente alla categoria dei **MALWARE** (*qualsiasi software creato con il solo scopo di causare danni più o meno gravi ad un computer o un sistema informatico su cui viene eseguito*) che è in grado, una volta eseguito, di infettare dei file in modo da riprodursi (*esiste quindi una forte analogia con i virus biologici*), generalmente senza farsi rilevare dall'utente.

I virus possono essere o non essere direttamente dannosi per il sistema operativo che li ospita, ma anche nel caso migliore comportano comunque un certo spreco di risorse in termini di RAM, CPU e spazio sul disco fisso.

In generale un virus danneggia direttamente solo il software della macchina che lo ospita, anche se esso può indirettamente provocare danni anche all'hardware, ad esempio causando il surriscaldamento della CPU.

Un **ANTIVIRUS** è un software capace di rilevare e, eventualmente, eliminare virus informatici e altri programmi dannosi. Un **FIREWALL** è un software che permette, se ben configurato e usato correttamente, di bloccare i virus, anche se non conosciuti, **PRIMA** che questi entrino all'interno del proprio computer.

I virus hanno costituito da sempre un pericolo nella gestione del PC. Questo pericolo si è molto aggravato da quando si sono attivati i collegati in rete. In questo caso bisogna avere

SEMPRE un antivirus **EFFICIENTE** ma soprattutto costantemente **AGGIORNATO**, unitamente ad un buon **FIREWALL**.

I virus provengono da siti sospetti o da allegati di posta elettronica. Anche con antivirus attivati ed efficienti non si può star sicuri al 100%. La paura di scaricare virus non deve limitare l'uso della rete in quanto i siti seri, di una certa importanza prendono già gli opportuni provvedimenti di sicurezza.

La posta elettronica

La **POSTA ELETTRONICA** (e-mail o più correttamente **EMAIL** dall'inglese **ELECTRONIC MAIL**) è un servizio Internet grazie al quale ogni utente abilitato può inviare e ricevere dei messaggi utilizzando un computer o altro dispositivo elettronico (es. cellulare ecc..) connesso in rete attraverso un proprio account di posta presso un provider del servizio.

Rappresenta la versione digitale ed elettronica della posta ordinaria e cartacea. A differenza di quest'ultima, il ritardo con cui arriva dal mittente al destinatario è normalmente di pochi secondi/minuti, anche se vi sono delle eccezioni che ritardano il servizio fino a qualche ora.

Per questo ha rappresentato una rivoluzione nel modo di inviare e ricevere posta con la possibilità di allegare qualsiasi tipo di documento e immagini digitali entro certi limiti di dimensioni.

Ciascun utente può possedere una o più caselle di posta elettronica, nelle quali riceve messaggi che vengono conservati. Quando lo desidera, l'utente può consultare il contenuto della sua casella, organizzarlo, inviare messaggi a uno o più utenti ed eventualmente salvare copia di ciò che si è inviato.

L'accesso alla casella di posta elettronica è normalmente controllato da una password o da altre forme di autenticazione.

Per la trasmissione di un messaggio non è necessario che mittente e destinatario siano contemporaneamente attivi o collegati, la consegna al destinatario dei messaggi inviati non è però sempre garantita. Nel caso un server non riesca a consegnare un messaggio ricevuto, tenta normalmente di inviare una notifica al mittente per avvisarlo della mancata consegna, ma anche questa notifica è a sua volta un messaggio di posta elettronica e quindi la sua consegna non è garantita.

Il mittente può anche richiedere una conferma di consegna o di lettura dei messaggi inviati, ma il destinatario è normalmente in grado di decidere se vuole inviare o meno tale conferma.

Il messaggio di posta elettronica non ha valore legale a meno che non si utilizzi **LA POSTA CERTIFICATA** in cui il messaggio ha il valore di una raccomandata.

Gli indirizzi di posta elettronica contengono la cosiddetta chiocciola **@** (*la "a" commerciale, che dovrebbe leggersi AT*) che separa il nome utente dal dominio.

A ciascuna casella sono associati uno o più indirizzi di posta elettronica necessari per identificare il destinatario. Questi hanno la forma **nomeutente@dominio**, dove **NOMEUTENTE** è un nome scelto dall'utente o dall'amministratore del server, che identifica in maniera univoca un utente (o un gruppo di utenti), e **DOMINIO** è un nome che indica appunto il dominio. L'indirizzo di posta elettronica può contenere qualsiasi carattere alfabetico e numerico (escluse le accentate) e alcuni simboli come il trattino basso (**_**) ed il punto. L'accesso a un account è un processo chiamato **LOGIN** ed associato ad una procedura di riconoscimento, detta **AUTENTICAZIONE**.

Durante l'autenticazione, sono richieste le credenziali d'accesso, cioè lo **USERNAME** (nome utente) e la relativa **PASSWORD** (parola d'ordine). Tali credenziali possono essere definite

manualmente da un amministratore o generate automaticamente attraverso un processo di registrazione.

Lo username dovrebbe essere tale da consentire un riconoscimento univoco dell'utenza, frequentemente è individuabile in forma pubblica ed è sempre noto all'amministratore del sistema.

La password (*la quale distingue lettere maiuscole e minuscole*), invece, è un'informazione rigorosamente attribuita all'utente, che ne è unico responsabile. Allo scopo, viene conservata dal sistema in forma criptata. Può essere sovrascritta in qualunque momento dall'amministratore con una nuova password, senza che questa azione permetta allo stesso amministratore di risalire alla password originale. Questo ha significato se si pensa che l'utente per ricordare le password a memoria avrà delle preferenze nella scelta delle sue chiavi che per questioni di sicurezza è bene non siano individuate da persone estranee (anche se si tratta di un amministratore).

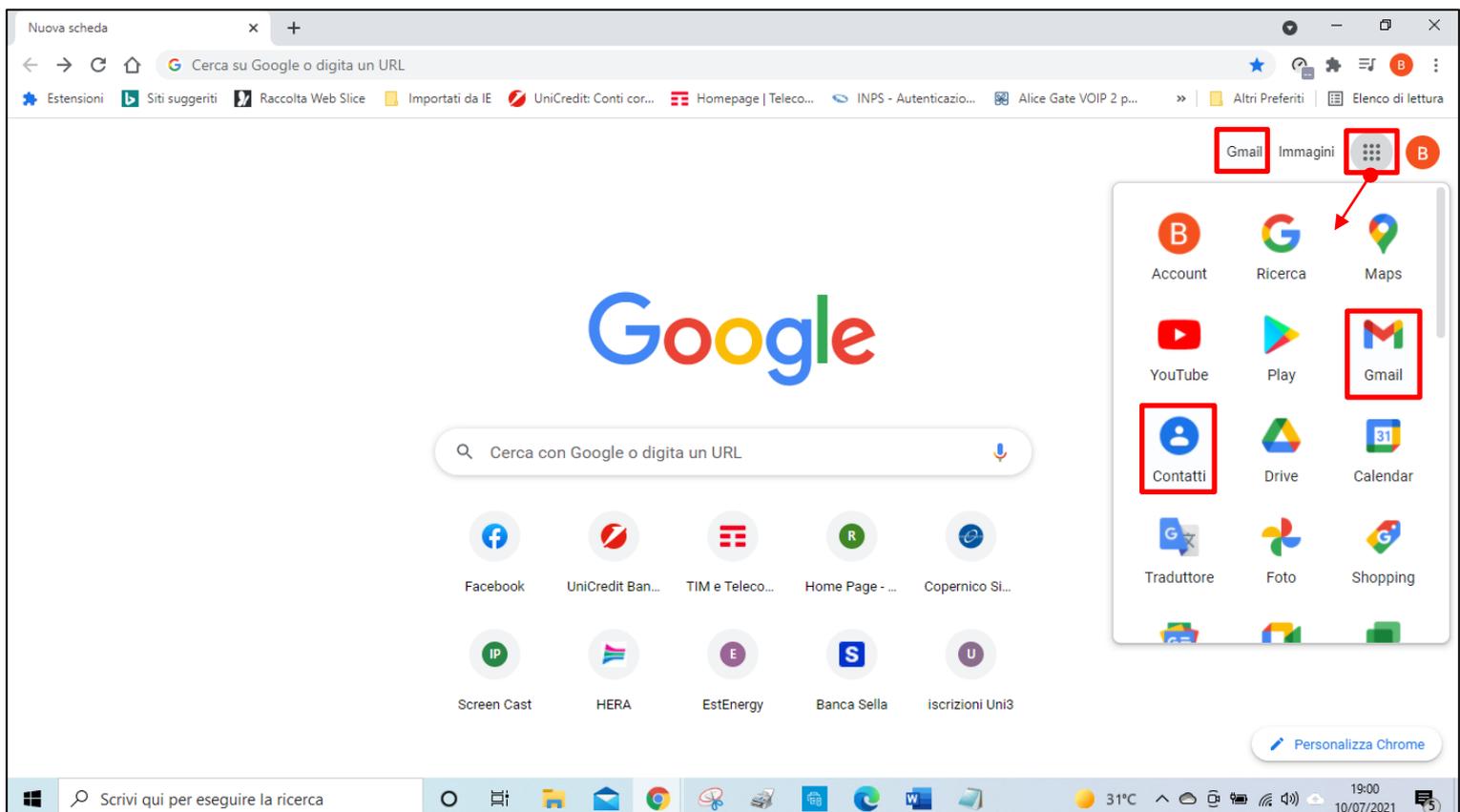
Programmi per la gestione della posta

Il programma consente di gestire la composizione, la trasmissione, la ricezione e l'organizzazione di e-mail .

Una **WEBMAIL** è un'applicazione web che permette di gestire uno o più account di posta elettronica attraverso un **NAVIGATORE WEB**. Generalmente viene fornita come servizio ad abbonati di un provider di connessione Internet oppure come servizio gratuito di posta elettronica.

A seconda del programma impiegato, si potrà usufruire di servizi aggiuntivi, quali la gestione degli indirizzi all'interno di una rubrica, la gestione di più di una casella di posta elettronica, la possibilità di applicare dei filtri alla posta in arrivo per riconoscere, filtrare o rifiutare messaggi di posta indesiderata.

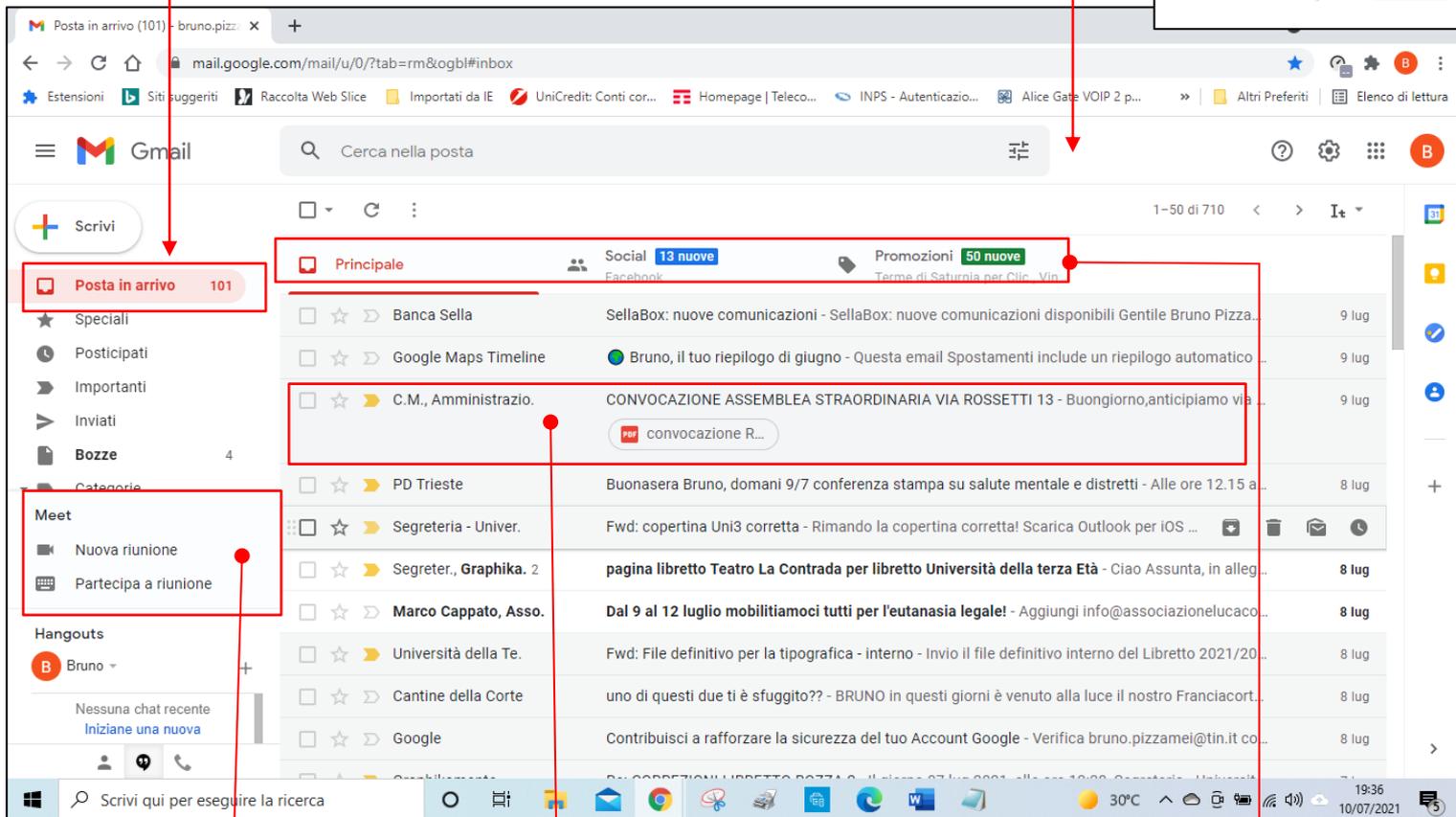
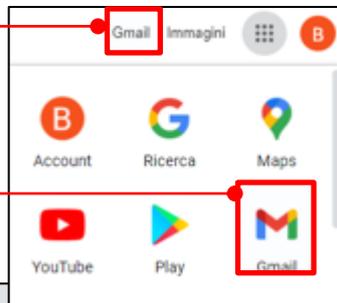
Oggi la diffusione dei social (WhatsApp, Facebook, Skype ecc) e soprattutto la messaggistica, testuale e audio, in essi contenuta che risulta d'impiego immediato, ha in parte diminuito l'uso della posta elettronica.



Le varie cartelle contengono la posta in arrivo, quella inviata, quella eliminata, **SPAM** (messaggi pubblicitari indesiderati) ecc. con la possibilità di smistare i messaggi secondo un proprio criterio.

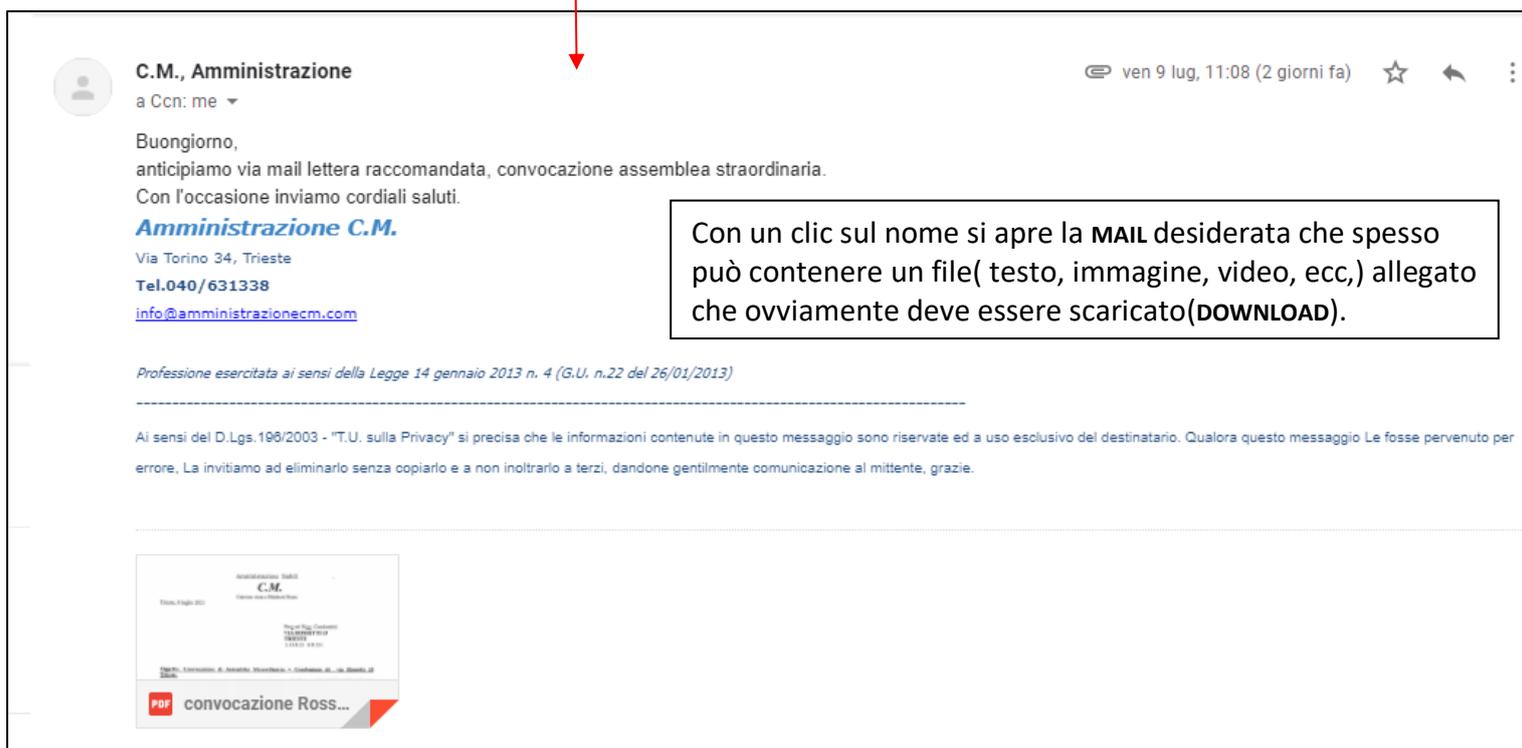
Descriverò il programma di posta fornito da **GMAIL**

lettura di un messaggio di posta elettronica(MAIL)



Da questa sezione posso attivare o partecipare ad un **WEBINAR** organizzato con **GOOGLEMEET**.

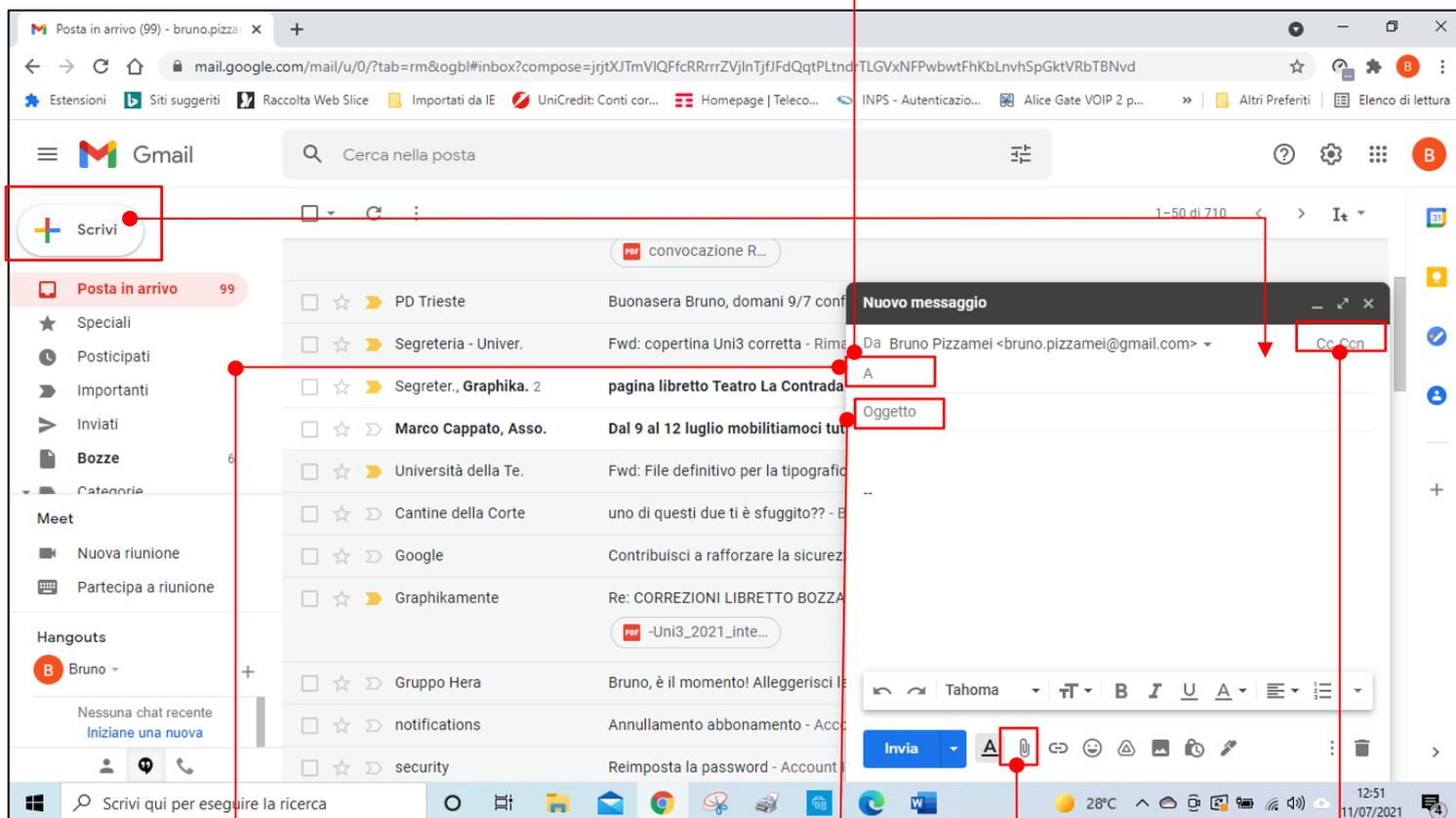
È opportuno controllare periodicamente oltre alla sezione **PRINCIPALE** anche le sezioni **SOCIAL** e **PROMOZIONI** e addirittura la **SPAM**.(messaggi pubblicitari indesiderati).



Con un clic sul nome si apre la **MAIL** desiderata che spesso può contenere un file(testo, immagine, video, ecc,) allegato che ovviamente deve essere scaricato(**DOWNLOAD**).

Scrittura di un messaggio di posta

L'indirizzo del mittente viene inserito automaticamente.



L'indirizzo del destinatario lo scrivo direttamente o lo assumo dai **CONTATTI**.

Un breve discorso su **CONTATTI**
Conviene tener aggiornata la rubrica inserendo l'indirizzo **NUOVO** di un **CONTATTO** singolo, quando lo contatterò più volte, o addirittura creando un **GRUPPO**, se devo mandare lo stesso messaggio a più persone. In questo caso il messaggio viene inviato a tutti i contatti inseriti nel gruppo

Scrivo l'**OGGETTO** del messaggio che farà conoscere subito al destinatario l'argomento trattato nel messaggio.

Posso **ALLEGARE** file di qualsiasi tipo che vado a ricercare nel dispositivo con **QUESTOPC**.

Se l'allegato è pesante bisogna ricorrere ad appositi siti che lo gestiscono indipendentemente dal servizio di posta. (Es. **WETRANSFER**)
È comodo utilizzare il **CLOUD** che approfondiremo in seguito.

Cc: Cc sta semplicemente per **COPIA CONOSCENZA** o **COPIA CARBONE** o in inglese **CARBON COPY**.

Nelle e-mail è il campo che si usa quando si vuole mettere al corrente qualcuno di qualcosa, o semplicemente per informare una terza persona del fatto che il tale messaggio è stato inviato al destinatario.

Chi riceve una **COPIA CONOSCENZA** non è tenuto a rispondere all'e-mail, ma può farlo nel caso in cui volesse apportare ulteriori informazioni al ciclo di corrispondenza. In questo caso prima di usare il tasto **RISPONDI A TUTTI** è sempre meglio chiedersi se è effettivamente necessario che tutti i partecipanti alla conversazione ricevano la tua risposta.

Ccn: La sigla sta per **COPIA CONOSCENZA NASCOSTA** o **COPIA CARBONE NASCOSTA**, dalla traduzione dell'acronimo inglese **BCC (BLIND CARBON COPY)**. I destinatari dei messaggi inseriti in questo spazio ricevono l'e-mail, ma il loro indirizzo di posta rimane nascosto agli altri riceventi. In altre parole mentre i destinatari **Cc** sono visibili, quelli posti in **Ccn** vengono segretamente informati della corrispondenza ma il loro indirizzo è invisibile.

Non è inoltre raccomandabile rispondere a tutti quando vi è stato inviato un messaggio in **COPIA CONOSCENZA NASCOSTA**: è quasi certo che il mittente lo abbia fatto per non far sapere agli altri destinatari che anche tu hai ricevuto il messaggio.

La sicurezza in Internet



Un discorso che sicuramente deve essere fatto è quello relativo alla sicurezza nell'utilizzo della rete.

Tralasciando il pericolo, presente soprattutto nell'uso dei network, degli incontri spiacevoli non perchè poco importante ma perchè rilevante per gli utenti più giovani, ci soffermiamo sulle frodi informatiche, questi si che possono riguardare anche gli utenti più maturi.

La frode informatica in generale consiste nel penetrare attraverso un PC all'interno di server che gestiscono servizi con lo scopo di ottenere tali servizi gratuitamente, oppure, sempre utilizzando il server al quale si è avuto

accesso, clonare account di ignari utilizzatori del servizio. La frode informatica di recente istituzione, costituisce reato distinto da quello di frode.

Le frodi elettroniche sono anche quelle che avvengono con l'utilizzo del **POS** (*apparato elettronico di trasmissione dati: Bancomat*) che collega i singoli esercenti con la società emittitrice, e consistono proprio nell'abuso di alcune sue specifiche proprietà, come la capacità di leggere, memorizzare e trasmettere i dati delle carte di credito (e dei titolari) contenute nella banda magnetica. Esistono due specifiche operazioni illegali eseguite in presenza di un **POS**: **INTERCETTAZIONE DEI DATI** per reperire dati di carte utilizzabili per carte rubate o false. Un computer e appositi collegamenti catturano i dati in uscita dal POS dell'esercente (con la sua complicità o sua insaputa);

DIROTTAMENTO DEI DATI per indirizzare gli importi di un accredito su un altro conto controllato dall'autore del crimine.

La frode elettronica nell' e-commerce

Nel caso di acquisti o operazioni attraverso la rete Internet, le truffe possibili sono effettuate dai cosiddetti **PIRATI INFORMATICI** (*coloro che acquisiscono i dati della carta attraverso un'intrusione telematica*).

Le frodi elettroniche sono cresciute in modo sensibile negli ultimi con lo sviluppo dell'e-commerce. I siti seri che trattano l'e-commerce si preoccupano di fornire garanzie di sicurezza per le transazioni commerciali cercando di sostenere sia il venditore che l'acquirente anche con un sistema di rimborso per le transazioni effettuate con metodi di pagamento rintracciabili.

È pratica comune in questi siti (*quelli che direttamente vendono i propri prodotti o quelli che offrono ai propri utenti la possibilità di vendere e comprare oggetti sia nuovi sia usati, come ad esempio eBay*) evidenziare i metodi di pagamento ritenuti più sicuri: ad esempio e-Bay, oltre a PayPal (*sistema che consiste nell'effettuare transazioni senza condividere i dati della carta con il destinatario finale del pagamento, al proprio account è possibile associare una carta di credito oppure una carta prepagata, oppure si può ricaricare dal conto corrente bancario*). È opportuno privilegiare quei metodi di pagamento in cui resta la prova della transazione (ad esempio il bonifico bancario o postale online)

Tra i tentativi di frode a danno degli acquirenti più frequenti sono:

1. la richiesta di pagamento tramite metodo non nominativo,
2. la vendita di oggetti contraffatti o falsi,
3. l'invito a concludere la transazione al di fuori dai circuiti certificati,
4. l'invito a comprare oggetti simili a prezzi più convenienti,
5. la falsa comunicazione di eBay o PayPal.

In linea di massima per fronteggiare il rischio di frode è opportuno attenersi ad una serie di accorgimenti pratici da intraprendere durante un acquisto on-line:

1. rivolgersi esclusivamente a siti riconosciuti per qualità del servizio offerto,
2. usare le carte di credito in siti sperimentati come sicuri, altrimenti utilizzare carte di credito prepagate (*con cui in caso di frode la perdita si limita al contenuto della carta ma non viene toccato il conto corrente*), e bonifici bancari o postali,
3. leggere sempre le clausole dei contratti di vendita per evitare quelle vessatorie,
4. accertarsi delle modalità di sicurezza nelle transazioni,
5. accertarsi delle modalità di consegna e del diritto di recesso,
6. non usare e-mail personali per trasmettere i dati della carta di credito ma usare le finestre appositamente preposte.

Si può dire che i siti che forniscono servizi sia sul e-commerce vero e proprio che quelli che forniscono servizi relativi a viaggi, prenotazioni, acquisto di biglietti alberghi ecc. durano in rete solamente se seri altrimenti spariscono.

Le frodi con la posta elettronica

La frode che più frequentemente avviene nell'ambito della posta elettronica è il cosiddetto **PHISHING**

Il **phishing** è un tipo di frode ideato allo scopo di rubare l'identità di un utente. Quando viene attuato, una persona malintenzionata cerca di appropriarsi di informazioni quali numeri di carta di credito, password, informazioni relative ad account o altre informazioni personali convincendo l'utente a fornirglielo con falsi pretesti.

Il phishing viene messo in atto da un utente malintenzionato che invia milioni di false e-mail che sembrano provenire da siti Web noti o fidati come il sito della propria banca o della società di emissione della carta di credito.

Arriva nella propria casella di posta elettronica un'e-mail che sembra provenire da una banca (*spesso con questa banca non avete alcun rapporto, in questo caso ci si accorge subito del tentativo di frode*), con cui e vi si dice che c'è un imprecisato problema al sistema di **HOME BANKING**.

Siete invitati ad aprire la **HOME PAGE** della banca con cui avete il conto corrente gestito via web e di cliccare sul link indicato nella mail. In questo caso bisogna prestare molta attenzione.

Subito dopo aver cliccato sul link vi si apre una finestra su cui digitare la **USER** e la **PASSWORD** di accesso al servizio.

I messaggi di posta elettronica e i siti Web in cui l'utente viene spesso indirizzato sembrano sufficientemente ufficiali da trarre in inganno molte persone sulla loro autenticità.

Ritenendo queste e-mail attendibili, gli utenti troppo spesso rispondono ingenuamente a richieste di numeri di carta di credito, password, informazioni su account ed altre informazioni personali.

Una volta all'interno di uno di questi siti falsificati, è possibile immettere involontariamente informazioni ancora più personali che verranno poi trasmesse direttamente all'autore del sito che le utilizzerà per acquistare prodotti, richiedere una nuova carta di credito o sottrarre l'identità dell'utente.

Gli istituti bancari e le aziende serie non richiedono mai password, numeri di carte di credito o altre informazioni personali in un messaggio di posta elettronica. L'unica circostanza in cui viene richiesto il numero della vostra carta di credito è nel corso di un acquisto on line che avete voi deciso di fare. In questo caso spesso le azioni devono essere confermate inserendo dei codici ottenuti da un **TOKEN** fisico o da uno virtuale attivato all'interno della app specifica della banca.



Un **TOKEN** si presenta spesso sotto forma di dispositivo elettronico portatile di piccole dimensioni, alimentato a batteria con autonomia nell'ordine di qualche anno, dotato di uno schermo e talvolta di una tastiera numerica.

Non bisogna rispondere mai a richieste di informazioni personali (pin, password, ecc), anche se provenienti dal vostro istituto di credito, ricevute tramite posta elettronica. Nel dubbio, telefonare all'istituto che dichiara di avervi inviato l'e-mail chiedendo una conferma. Qualche volta i codici sono contenuti in una card fornita dalla banca.

In caso di un minimo dubbio conviene eliminare il messaggio sospetto senza aprirlo.

È possibile segnalare il sospetto di abuso anche via e-mail. Per essere sicuri di accedere ad un sito web "reale" di un istituto bancario è indispensabile digitare il rispettivo URL nella barra degli indirizzi, diffidando di link ricevuti via e-mail.

È fondamentale esaminare regolarmente i rendiconti bancari e della carta di credito e in caso di spese o movimenti bancari non riconosciuti informare immediatamente telefonicamente il proprio istituto bancario o la società emittente della propria carta di credito.

In caso di sospetto di uso illecito delle proprie informazioni personali per operazioni di phishing occorre intervenire subito per bloccarle e nei casi più gravi denunciarli immediatamente alla Polizia Postale e delle Comunicazioni.